GAME

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

NUMERO 67
NOV. 2011

Richiede ACROBAT READER
(Clicca qui per scaricare)

SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

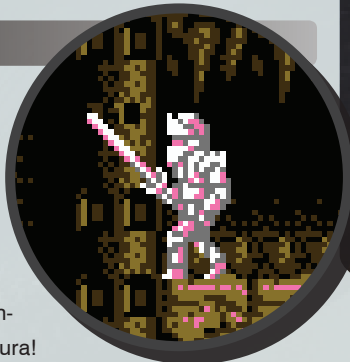
REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Matteo Vivona, Andrea Romaniello, Alessio Calace

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)*

#EDITORIALE

Portal 2 è stato scelto come Game of the Year 2011: è una notizia che non dovrebbe stupire visto il gran-de talento di **Valve**, ma che fa riflettere sul mercato dei *Triple A*. Mentre produzioni come **Modern Warfare 3** o **Assassin's Creed: Revelations** sono blockbuster creati per il giocatore medio e destinati a riscuotere un grande successo, il titolo **Valve** presenta una formula atipica e in controtendenza: ben venga quindi la vittoria dell'originalità. E come sempre... buona lettura!

CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TARGET NEWS

SI CONCLUDE IL GOLDEN JOYSTICK AWARDS 2011 CON LA VITTORIA DEL CAPOLAVORO VALVE!

PORTAL 2: GIOCO DELL'ANNO!

Si è conclusa ufficialmente la ventinovesima edizione del Golden Joystick Awards 2011, iniziativa che ha il compito di valutare i migliori giochi dell'anno e designare l'**Ultimate Game of The Year**. Lo scettro è stato assegnato ai geni di **Valve,** per lo straordinario **Portal 2**: il titolo è stato apprezzato per la sua struttura innovativa e per la complessità delle situazioni proposte. Ma spazio anche a **Mortal Kombat** come **Best Fighting Game**, a **Fallout: New Vegas** che viene scelto per essere **Best RPG** e a **FIFA 11**, **Best Sports Game**. Tra i premiati nelle varie categorie troviamo anche **GT5**, **Minecraft**, **Black Ops** e **Skyrim**.

THQ E' DECISA A RILASCIARE UN CAPITOLO TOTALMENTE ESAGERATO E SENZA INIBIZIONI!

SAINT ROW: THE THIRD CI STUPISCE!

Saints Row: The Third sta per arrivare su PS3, XBox 360 e PC: e sembra proprio che THQ sia decisa ad esagerare. Sì, perché il titolo di cui stiamo parlando sembra totalmente privo di qualsiasi canone di serietà, raggiungendo livelli di improbabilità davvero inaspettati: a cominciare dalle mosse di wrestling che è possibile affliggere a chiunque, senza alcuna distinzione tra civili, poliziotti o altri delinquenti. Nei trailer mostrati non mancano peraltro abiti sgargianti, apparizioni hot e un'emozionante surf... su di un jet in azione! Sarà un incrocio tra **GTA** e **Alice nel paese delle meraviglie**?

UN ENORME AUMENTO DI UTENTI E SERVER IMPAZZITI!

DC UNIVERSE DIVENTA FREE!

Ricorrere ad una formula aperta come quella del free-to-play, vantaggiosa per gli utenti, è ormai una prassi consolidata per molti giochi che in passato utilizzavano il canone: e anche **DC Universe Online** ha fatto il grande salto. Si calcola che l'aumento degli iscritti sia stato pari ad un incredibile 1000%, con conseguente instabilità nei server. Il presidente di **SOE**, **John Smedley**, ha però confermato che l'intera infrastruttura sarà potenziata per ospitare quanti più giocatori possibile!

IL TITOLO SNK-PLAYMORE ARRIVERA' NEI TERRITORI PAL!

KOF XIII ARRIVA A NOVEMBRE!

E' stata resa nota la data di rilascio nei territori **PAL** di **The King Of Fighters XIII**:

il prossimo 25 Novembre potremo mettere le mani sul nuovo capitolo, il cui sviluppo è iniziato nel primo trimestre 2010, ad opera di **SNK-PLAYMORE**; si tratta di un periodo di lavorazione molto lungo per un titolo **2D** e questo fa ben sperare sul risultato complessivo. Tra le aggiunte, rispetto alla versione **Arcade**, vi saranno nuovi personaggi inediti, endings e stage alternativi.

IL TITOLO UBISOFT INTRODUCE ELEMENTI PLATFORM...

REVELATIONS: NUOVE SEZIONI!

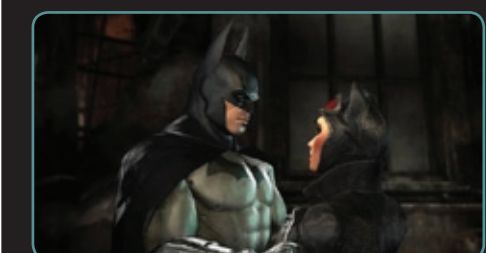
Sembra proprio che in Assassin's Creed: Revelations troveremo delle sezioni inedite per la serie e decisamente interessanti. Il **designer director** del titolo, **Falco Poiker,** ha illustrato infatti una nuova caratteristica del gioco: la possibilità, cioè, di impersonare un **Desmond Miles** intrappolato nell'**Animus** dopo essere entrato in coma: per salvarlo e scoprire dettagli sulla sua vita sarà possibile affrontare sezioni **platform** in prima persona, in perfetto stile **Mirror's Edge**!

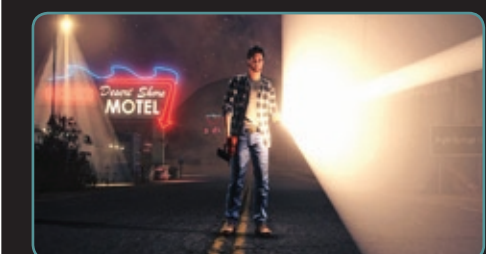
FLASH NEWS

STAR TREK... GRATUITO!

Cryptic Studios ha dichiarato di voler trasformare **Star Trek Online** in un **Free-To-Play** a partire dal 17 Gennario 2012. Spaziale!

IL WII U ASPETTA L'E3 2012

Nintendo ha dichiarato che la versione definitiva del **Wii U** sarà presentata il prossimo anno, in occasione dell'**E3 2012**: riuscirà a stupirci?

BATMAN E' IN RITARDO...

Warner Bros. ha confermato che la versione PC di **Batman: Arkham City** arriverà nei negozi il prossimo 25 Novembre. Meglio tardi che mai!

IL RITORNO DI ALAN WAKE

Remedy ha finalmente mostrato la prima immagine del nuovo **Alan Wake: Night Springs**, che uscirà esclusivamente in **digital delivery**.

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: ROCKSTAR GAMES / GENERE: AZIONE / USCITA: 03 - 2012

MAX PAYNE 3

ANTEPRIMA completa

A cura di: Pier Giorgio Liprino

Sono passati ben otto anni da quando l'inquieto Max Payne vendicava l'omicidio di sua moglie e sua figlia: ora è stato mostrato il **gameplay** iniziale del terzo capitolo. A parte la componente **free roaming**, tutto il resto è **made in Rockstar**: a partire dagli engine che muovono **Euphoria** per la gestione della fisica, gli stessi visti in titoli come **GTA IV** e **Red Dead Redemption**. L'utilizzo degli stessi motori si riconosce nella fisica del corpo di **Max Payne**, che reagisce in modo davvero credibile e curato con l'ambiente circostante. Fantastica è la cura maniacale per i dettagli, che è possibile osservare fin dalle prime scene. Tra gli elementi di puro **gameplay**, ritroveremo il **Bullet Time**, che in alcuni momenti si attiverà automaticamente per farci vivere gli *spannung* emozionali, e la presenza di vere e proprie fatality, con la telecamera che segue il proiettile fino al suo destinatario. Sarà un vero capolavoro annunciato?

NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

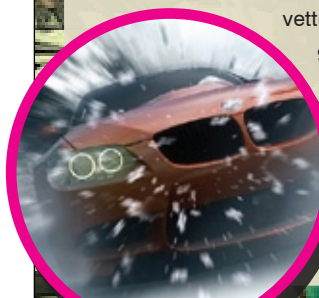
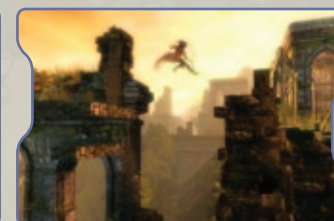
A N T E P R I M E

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: EA / GENERE: RACING / DATA DI USCITA: DISPONIBILE

NEED FOR SPEED: THE RUN

ANTEPRIMA completa

A cura di: Giovanni Vincenti

Need for Speed si è sempre distinto dalla concorrenza per via della capacità di enfatizzare la spettacolarità delle competizioni automobilistiche. Quest'anno, EA offre una nuova entusiasmante esperienza ludica con **Need for Speed: The Run**, arricchendo però il pacchetto con succose novità. Mettendo a nostra disposizione due fiammanti vetture (una splendida **Lamborghini Gallardo** ed una performante **Porsche 911 Carrera S**), la demo del nuovo **NFS** ci catapulta immediatamente nella prima gara in un **Desert Hills** più pericoloso e rombante che mai. Il modello di guida rivela presto la forte componente **arcade** assolutamente funzionale sotto tutti i punti di vista. Sul fronte tecnico si presenta davvero bene, con vetture dettagliate ed un notevole sistema d'illuminazione. Il gioco completo renderà il giusto onore alla serie?

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: FROZEBYTE / GENERE: AVVENTURA / DATA DI USCITA: 12 - 2011

TRINE 2

ANTEPRIMA completa

A cura di: Nicolò Azzolini

Grazie al preorder di Steam abbiamo potuto mettere le mani sulla beta del tanto atteso secondo capitolo di **Trine**. La prima buona notizia è che il costo è sceso dai precedenti trenta euro al ragionevole prezzo di tredici euro. Ma le novità non sono finite: la demo ha reso accessibili i primi due livelli di gioco, che permettono di familiarizzare con ognuno dei tre protagonisti. La direzione artistica del primo episodio è stata ripresa e migliorata: ogni schermata fissa presenta un'infinità di dettagli, da quelli in primo piano a quelli rappresentati nei magnifici fondali. Il titolo è giocabile online con altri due amici: questa modalità riesce a donare una nuova profondità al gameplay, stimolando i giocatori a puntare al gioco di squadra. Non vediamo l'ora di provarlo!

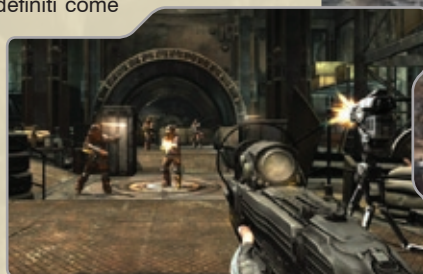
NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

REVIEWS SVILUPPO: ID SOFTWARE / PUBLISHER: BETHESDA / GENERE: FPS / GIOCATORI: 1

RAGE

I CREATORI DI DOOM INVENTANO LA RABBIA!

RECENSIONE completa A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**

Nato sotto la migliore stella possibile, quella di ID Software, Rage ha subìto le attenzioni della stampa ludica come diretto erede di **Quake** e **Doom**. Fin dalle prime battute riesce difficile non fare certi paragoni con un'altra produzione di **Bethesda**: le ambientazioni risultano simili per certi versi a quelle viste in **Fallout**. **Rage** però opta per un approccio più classico dell'azione, lasciando libertà d'interpretazione dell'avventura al videogiocatore, ma rendendo ben chiaro che il percorso a missioni sarà un aspetto imprescindibile per l'avanzamento complessivo. Graficamente presenta alti e bassi: il motore ha un indubbio impatto visivo, con personaggi caratterizzati e definiti come non mai e con un gioco di luci ottimo, ma alcune animazioni e collisioni grafiche che risultano fastidiose. Il plot narrativo è certamente gustabile, ma non certo degno del colosso tecnico e concettuale che il titolo vuole rappresentare. E' in definitiva un titolo di buon livello, che non rivoluziona il genere ma che rappresenta una validissima casella nel grande mosaico degli **FPS**.

DISPONIBILE ANCHE PER:
PC, PS3, Mac OS X, Linux

	Voto	Commenti
Grafica	83	+ Nel complesso è notevole... - ...ma c'è qualche bug di troppo!
Giocabilità	85	+ Frenetica e varia! + Il miglior comparto del gioco!
Sonoro	81	+ Nella media del genere... + ...ma con un buon doppiaggio!
Longevità	74	+ Tante cose da fare... - ...ma la trama è insipida!

GLOBALE **80**

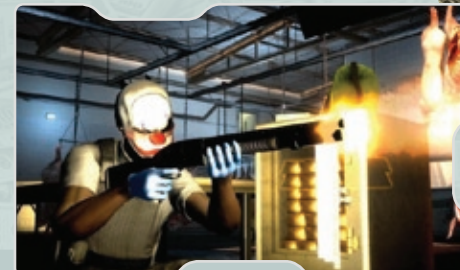
COMMENTA · COLLABORA · BUY NOW! · SITO WEB

REVIEWS SVILUPPO: OVERKILL / PUBLISHER: SONY / GENERE: FPS / GIOCATORI: 1 - 4

PAYDAY: THE HEIST

È ARRIVATO IL GIORNO DI PAGA...

RECENSIONE completa A cura di: **Alessio 'Calaxtenax' Calace**

I giochi in digital delivery stanno prendendo sempre più piede in questa generazione. Ed eccoci dunque a parlare di un prodotto molto particolare della **Overkill Software**: benvenuti in **Payday: The Heist**. Avviato il gioco, ci troviamo immediatamente di fronte uno difetti più vistosi del titolo, rappresentato dai menù: orientarsi tra le differenti opzioni disponibili risulta difficile. Ma in fin dei conti è il fulcro che conta: giocare **Payday: The Heist** diverte e anche molto. Ogni singolo momento vi darà la sensazione di vivere un un vero e proprio film di rapine: entrare nel luogo da assaltare, decidere il momento in cui avviare il tutto, prendere in ostaggio le persone giuste e anche resistere alle ondate della polizia che cerca di fermarvi... tutto questo risulta possibile! Purtroppo, dopo alcune ore di gioco, si possono notare i difetti del gameplay: le sezioni di **shooting** si rivelano piuttosto noiose e poco stimolanti, così come le reazioni della folla e dei nemici di fronte al vostro fuoco. Difatti la polizia si rivelerà poco reattiva nel fermarvi, mostrando un'intelligenza artificiale limitata e spesso inerme di fronte alle vostre offensive. In definitiva l'acquisto di **Payday** è consigliabile agli amanti del genere o per chi ha amato **Left 4 Dead**... altrimenti conviene puntare alla carrellata di **Triple A** in uscita in questo periodo...

IN ESCLUSIVA PER:
PlayStation 3

	Voto	Commenti
Grafica	75	+ Nel complesso è ben realizzata... - ...ma non eccelle!
Giocabilità	77	+ Divertente... - Peccato per l'IA e la ripetitività!
Sonoro	75	+ Effetti apprezzabili... + ...e ottimo tema principale!
Longevità	81	- Da soli non è lunghissimo... + ...ma in quattro dura a lungo!

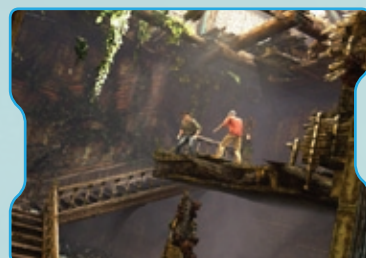
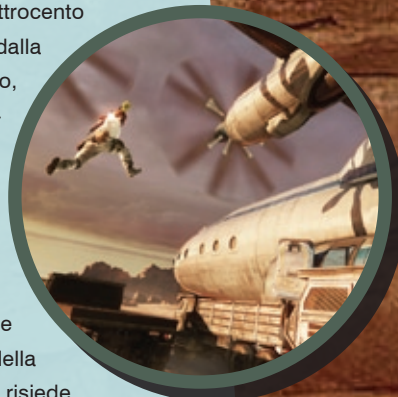
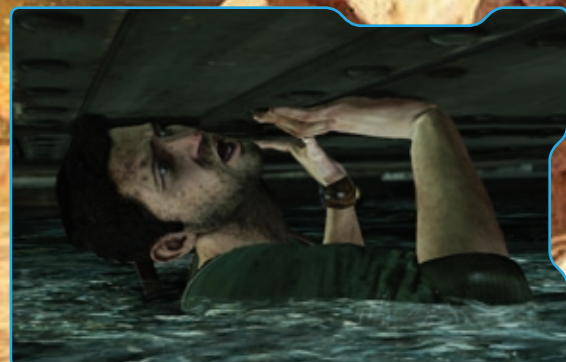
GLOBALE **77**

COMMENTA · COLLABORA · BUY NOW! · SITO WEB

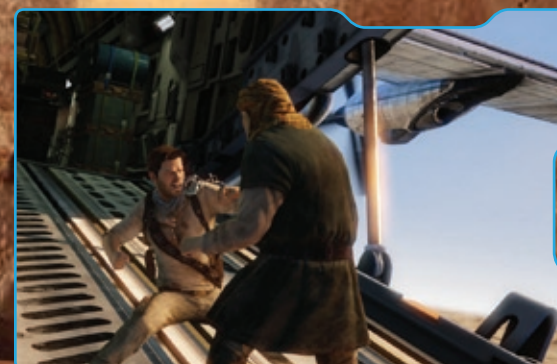
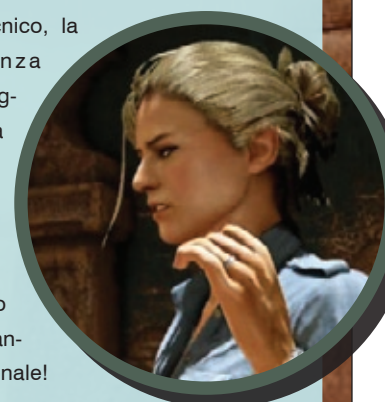
UNCHARTED 3

NAUGHTY DOG CREA IL GIOCO DELL'ANNO?

RECENSIONE completa A cura di: **Simone 'Cloud' Giorgi**

Diciamocelo chiaramente, in pochi all'uscita del primo Uncharted avrebbero immaginato il successo che la serie avrebbe poi ottenuto in questi anni. Tuttavia dal secondo episodio le potenzialità del brand sono state ben più chiare e tangibili: **Among Thieves** ha decretato il successo di una produzione di altissimo profilo, ma soprattutto ci ha dato occasione di ammirare un sistema **multiplayer** divertente e potenzialmente infinito. **Uncharted 3** porta sulle spalle il compito di confermare lo standard del predecessore, cercando di migliorare un concept di gioco già di altissimo livello. Compito non semplice ma ampiamente riuscito: vediamo insieme quello che ci aspetta!

Che **Nathan Drake** prenda spunto da **Indiana Jones** è ormai assodato. Questa volta saremo in viaggio, coadiuvati dalla storica spalla **Victor Sullivan**, alla ricerca della città di **Ubar**, famosa nel tempo come l'**Atlantide delle Sabbie**, un luogo leggendario prospero di tesori e memorabili reliquie. Ma cosa sarebbe un'avventura senza un degno rivale? Entra in gioco quindi l'algida **Katherine Marlowe**, leader di un ordine segreto antico di quattrocento anni. La rivalità nasce dalla rivendicazione di un anello, che nasconde un mistero di smisurato valore.

La trama scorre via con classe e senza particolari intoppi, coinvolgendoci nelle classiche fasi **adventure**, **stealth** e **sparatutto**. **Uncharted 3** risulta infarcito di sequenze animate d'impatto che vi lasceranno senza fiato, girate con strepitoso gusto scenico e messe insieme da una regia cinematografica senza rivali. L'unico neo della storia risiede nella sua durata, ora ristretta a 9 – 11 ore di gioco. L'intensità dell'avventura, scandita da diversi momenti indimenticabili, è comunque sufficiente per attenuare questa mancanza.

Il titolo si mostra come il più classico dei **TPS**, con una struttura **action** / **adventure** e **shooter**. Sfruttare le protezioni ambientali sarà fondamentale, ma **Uncharted 3** mostra ancora il fianco ad alcune imprecisioni: il tasto assegnato alle coperture è lo stesso per le capriole e, in alcune circostanze, il sistema confonderà l'azione scelta dal giocatore optando per una schivata o un appostamento non previsti.

Naturalmente il titolo non poteva esimersi dal migliorare l'altro suo punto di forza, ovvero il **multiplayer.** Sono state introdotte novità che espandono il concept, avvicinandolo ai classici del genere come **Call of Duty**.

A livello tecnico, la magnificenza scenica raggiunge vette di assoluto splendore. A partire dalla qualità degli ambienti, passando per la fluidità del motore grafico che non accusa il colpo neanche nelle situazioni più concitate. Non è da meno il reparto audio, composto da musiche d'impatto coadiuvate da un doppiaggio di livello. Il titolo **Naughty Dog** si candida come miglior titolo dell'anno e si descrive in una sola parola: sensazionale!

IN ESCLUSIVA PER: PlayStation 3

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Voce	Punteggio	Note
Grafica	95	+ Comparto tecnico incredibile... + Scenari studiati in ogni dettaglio
Giocabilità	90	+ Gameplay migliorato... + Molte situazioni proposte!
Sonoro	90	+ Musiche da applauso... - Voci in italiano con alti e bassi...
Longevità	94	+ Storia di grande spessore! + Multiplayer eccezionale!

GLOBALE **94**

SITO WEB

MODERN WARFARE 3

LA GUERRA NON CAMBIA MAI... COME COD!

RECENSIONE completa

A cura di: **Simone ‘Cloud’ Giorgi**

Infinity Ward torna a capo dello sviluppo della serie Call of Duty: accompagnato da una campagna pubblicitaria impressionante, questo **Modern Warfare 3** si appresta a confrontarsi con l'ottimo **Battlefield 3** targato **EA**. Diciamo subito che i due prodotti sapranno conquistarsi una loro fetta di pubblico perché godono di un'anima incentrata su parametri diversi. **Modern Warfare 3** non bada troppo ai tatticismi incentrando il suo gameplay sulla velocità di pensiero, mentre il terzo episodio di **Battlefield** è indicato soprattutto agli utenti desiderosi di studiare ogni mossa. Il titolo **Activision** si lega al suo predecessore rimettendoci al cospetto di **John Soap** & Company: prendendo il comando del gruppo in questione, verremo traghettati in diverse parti del mondo, da New York a Pargi, da Berlino a Londra solo per citarne alcune, attraverso le quali verremo “centrifugati” nel vortice dell'azione. La struttura narrativa è un elemento azzeccato, riuscendo, pur nella sua durata non certo sufficiente, a coinvolgere pienamente l'utente. In altre parole chi aveva criticato il precedente **Black Ops** si troverà al cospetto della medesima situazione: storia principale breve, e poi… solo partite **online**. E proprio sul fronte competitivo il titolo fa leva sulle meccaniche classiche della serie, limitandosi ad apportare piccole modifiche qua e là. L'impatto visivo non è certamente insufficiente: le ambientazioni ricreate rendono il quadro grafico di spessore; si comincia però a sentire il peso di un motore grafico da rinnovare. Inutile girarci intorno, **Modern Warfare 3** non stravolge la sua formula di gioco: noi non possiamo però esimerci dal dirvi che il titolo fa il suo lavoro, offrendo al pubblico una storia seppur breve molto intensa, coadiuvata da una soluzione **multiplayer** completa. Non ci resta che scegliere se continuare ad usufruire della serie, con le dovute premesse, oppure semplicemente cambiare aria...

DISPONIBILE ANCHE PER:
PC, PlayStation 3, Nintendo Wii

COMMENTA
COLLABORA
BUY NOW!

Grafica 80
+ Ambientazioni ben ricreate!
- Il motore grafico appare datato!

Giocabilità 85
+ Collaudata e migliorata!
- E' ancora priva di novità...

Sonoro 90
+ Musiche appropriate...
+ ...ed effetti da vera guerra!

Longevità 88
- Storia breve...
+ ...ma in multiplayer è solido!

GLOBALE 85

SITO WEB

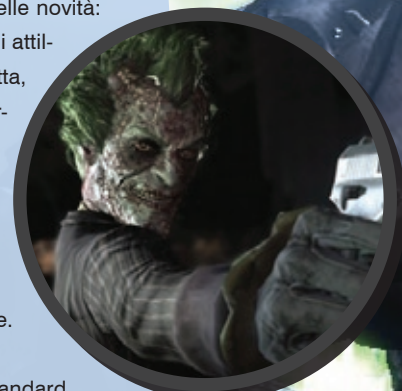
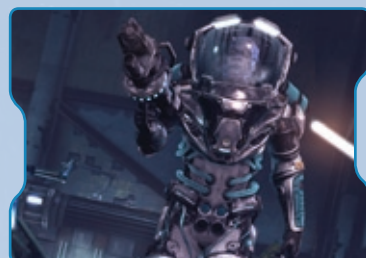
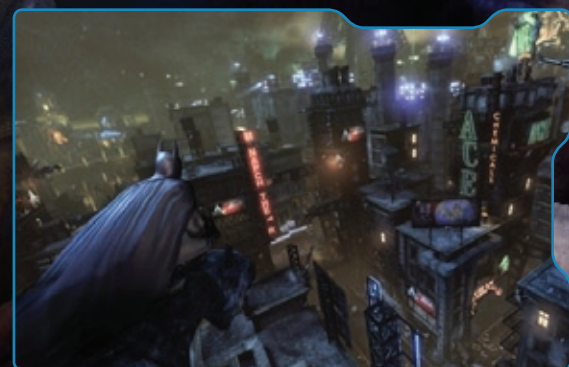
BATMAN: ARKHAM CITY

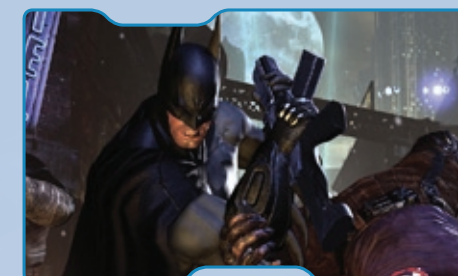
ZOMBIE E VIDEOGAME: ACCOPPIATA VINCENTE!

RECENSIONE completa

A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**

A distanza di due anni dal lancio del primo episodio dedicato al mondo dell'uomo pipistrello di Rocksteady, ecco arrivare l'attesissimo seguito di una delle rivelazioni videoludiche degli ultimi anni, ovvero **Batman: Arkham City**. A primo impatto riesce subito visibile e palpabile come gli sviluppatori abbiano deciso di cambiare decisamente impronta narrativa, proponendo un **Bruce Wayne** immischiato in un contorto gioco di equilibri, tra lui e le più brillanti e folleggianti menti criminali di **Gotham City**. **Rocksteady** non si è fatta pregare ed ha dato fondo alla cronologia del crimine della città che fa da sfondo alle vicende del tenebroso protagonista....

Ecco spuntare, oltre agli immancabili **Joker**, **Killer Croc** e **Poison Ivy**, altri nomi eccellenti come **il Pinguino**, **Due Facce** e la sempre ambigua **Catwoman**. Proprio su quest'ultimo personaggio, **Rocksteady** ha sviluppato buona parte delle novità: potremo infatti interpretare gli attillati e graffianti panni della Gatta, scoprendo come questo personaggio sia radicalmente diverso nell'approccio di gameplay rispetto a l'uomo pipistrello, grazie ad una maggiore agilità e alla presenza di gadget votati all'elusione.

Sotto l'aspetto grafico il gioco rimane molto simile e fedele agli ottimi standard qualitativi che si sono potuti apprezzare nel suo predecessore, cercando in alcuni casi di migliorare un comparto tecnico che già al tempo non aveva nessun particolare difetto. Il sonoro, almeno per quanto riguardo la versione italiana del gioco, si basa su un doppiaggio improntato alla nostalgia, ovvero affidato a quel cast di doppiatori che resero celebre **Batman** ai tempi del cartone animato degli anni '90. Il risultato è senza dubbio apprezzabile, grazie alla sensazione di "*welcome back*" provocata dalle voci familiari. Il sonoro riceve un'ulteriore evoluzione, con un set di tracce sonore senza dubbio azzeccate.

Il **gameplay** di **Batman: Arkham City** risulta quasi del tutto immutato dal suo predecessore e ci sentiamo di dire che questo è un bene, visto l'enorme spessore che questo comparto aveva in **Arkahm Asylum**. I comandi di gioco rimangono gli stessi, con alcune novità nel comparto mosse e nella lista di armi disponibili. Incrementati in modo esponenziali gli extra, che passano dagli immancabili indivinelli dell'**Enigmista**, alle sessioni di **Realtà aumentata**, ai compiti secondari in cui **Batman** potrà rilevare con il radar i soprusi dei tipici **Villains**, per intervenire tempestivamente.

La longevità del gioco si attesta su livelli molto simili al primo capitolo, ovvero intorno alle quindici ore di gioco. In definitiva **Batman: Arkham City** diventa davvero difficile da non consigliare, a fronte di una produzione a tratti superba che fa riflettere sulle vere potenzialità del brand. Per chi ha amato **Arkham Asylum** l'acquisto è pressoché obbligato, per coloro che avessero dubbi sulla produzione consigliamo di metterli da parte ed immergersi senza timore in un videogame che vale seriamente l'acquisto. Senza dubbio uno dei migliori giochi della sua generazione: e non è blasfemia pensare che possa essere un serio candidato al titolo di **Miglior Gioco dell'Anno**!

DISPONIBILE ANCHE PER:
PC, PlayStation 3

COMMENTA

COLLABORA

BUY NOW!

Grafica 93
+ Definita e tenebrosa...
+ Difficile pretendere di più!

Giocabilità 96
+ Semplice ma ragionata!
+ Un mix raro ed efficace!

Sonoro 95
+ Eccellente nel complesso...
+ Doppiaggio 'nostalgia' vincente!

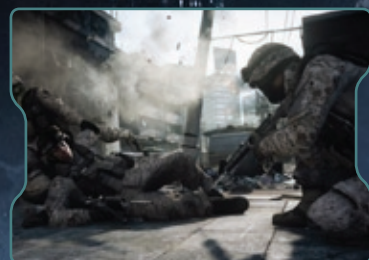
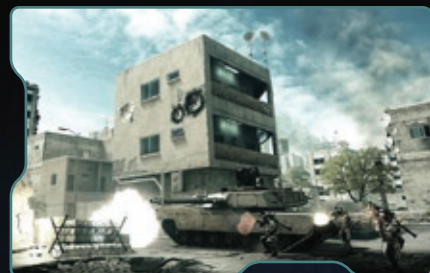
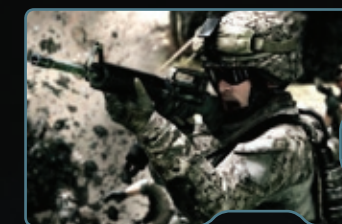
Longevità 95
+ Lo finirete a tutti i costi...
+ ...e poi vorrete ricominciare!

GLOBALE 96

SITO WEB

BATTLEFIELD 3

LA SIMULAZIONE DI GUERRA PER ECCELLENZA?

RECENSIONE completa A cura di: **Alessio 'Calaxtenax' Calace**

Sono passati ormai tre anni da quel 27 giugno 2008 che ha visto approdare la serie **Battlefield** su **console** next-gen attraverso lo spin-off intitolato **Bad Company**. Quest'anno, tuttavia, alla **DICE** hanno deciso che il tempo per la diplomazia è finito: è arrivato il momento di competere direttamente con **Modern Warfare**, scendendo in campo con il terzo capitolo della serie. Gli avvenimenti di cui è principale protagonista il **Sergente Blackmore** e la compagnia **Misfit** si snodano in tutto il mondo, dall'**Iran** a **Parigi**, dal confine sul **Caspio** alla **Grande Mela**, abbandonando inoltre fin da subito un approccio narrativo cronologico: flashback, flashforward, prospettive multiple conferiscono alla campagna una struttura a mosaico, i cui tasselli si svelano poco alla volta. Il tutto raccontato sullo sfondo di un'ottima varietà di situazioni da fronteggiare: fasi di cecchinaggio, protezione ed estrazione di commilitoni feriti, combattimenti in campo aperto e in luoghi angusti, scontri corpo a corpo (conditi da **quick time event** piuttosto semplici e mai frustranti), infiltrazioni e assalti. Se la campagna **single player** emula in toto lo stile hollywoodiano e scriptato della guerra, così come prescritto dal campione **Modern Warfare**, nel **multiplayer** lo spirito della serie **Digital Illusion** torna a farsi sentire prepotentemente. Le quattro modalità (**Conquista**, **Corsa**, **Deathmatch a squadre** e **Corsa a squadre**) sono infatti incentrate sul gioco in team, premiando la fazione che sa meglio organizzare e coordinare le proprie risorse e tattiche piuttosto che i più talentuosi nel combattimento. La versione 2.0 del motore grafico, benché non raggiunga i livelli massimi della versione **PC**, riesce anche su **console** a creare un impatto visivo che lascia a bocca aperta. **EA** riesce nel suo intento: scendere in campo con un campione capace di dare serio filo da torcere alla concorrenza...

DISPONIBILE ANCHE PER:
PC, XBox 360, iOS

COMMENTA
COLLABORA

BUY NOW!

Grafica 90	**Giocabilità 93**
+ Di grande impatto scenico...	+ Strategico e stimolante!
+ Ottimi dettagli e interazione!	+ Immediata e ricca d'azione!
Sonoro 93	**Longevità 91**
+ Effettistica senza pari!	- La campagna è frettolosa...
- Colonna sonora migliorabile...	+ ...ma il multiplayer è profondo!

GLOBALE 92

SITO WEB

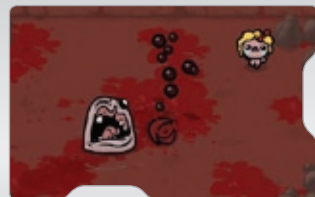
FLASHREVIEWS

Publisher: Edmund McMillen / **Genere:** Sparatutto - RPG / **Giocatori:** 1

THE BINDING OF ISAAC

GLOBALE ▶ ▶ ▶ **8.6**

Isacco, difficile un sacco!

The Binding of Isaac è un gioco con un gameplay estremamente semplice, reso complesso dalla casuale generazione di una grande varietà di nemici e items con effetti diametralmente opposti. A questo si aggiunge l'estrema difficoltà resa viva dall'obbligo di ricominciare l'avventura da capo ogni volta che si perisce. Se però si vive l'esperienza ludica come un passatempo e non come un impegno costante che occupi le ore, **The Binding of Isaac** risulta non essere frustrante grazie allo stile unico.

Publisher: THQ / **Genere:** Avventura - Puzzle / **Giocatori:** 1

STACKING

GLOBALE ▶ ▶ ▶ **8.7**

L'avventura... pura & dura!

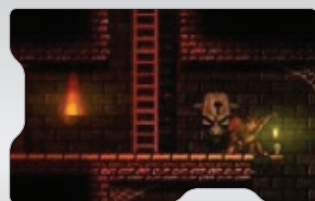
Stacking si rivela una piacevole Killer Application per i giochi in **digital delivery**. Si mostra come un prodotto completo sotto ogni punto di vista, capace di attirare a sé sia i neofiti che i giocatori di vecchia data, legati ancora alla figura di **Monkey Island. Tim Schafer** è riuscito a creare un'altra piccola perla videoludica, capace di far sorridere e riflettere allo stesso tempo, grazie ad una narrazione che tratta temi importanti.

Publisher: Francisco Téllez de Meneses / **Genere:** RPG / **Giocatori:** 1

UNEPIC

GLOBALE ▶ ▶ ▶ **8.0**

E' vecchio stile, non vecchio!

Unepic è uno di quei giochi che piacciono o non piacciono: se siete appassionati di videogames di ruolo e adorate la cultura nerd in ogni sua accezione, allora saprà rapirvi grazie ai suoi divertentissimi riferimenti e citazioni; altrimenti, è molto probabile che il titolo in questione non vi possa interessare a sufficienza. Offre parecchie ore di divertimento a buon prezzo, un comparto tecnico all'altezza, decine di linee di dialogo esilaranti e citazioni a non finire. Se voi veniste inghiottiti in un mondo ludico, cosa fareste?

SPECIALE

Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)

STICK BLENDER - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

i ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

DA AEROCOOL, ARRIVA IL CASE X-WARRIOR DEVIL!

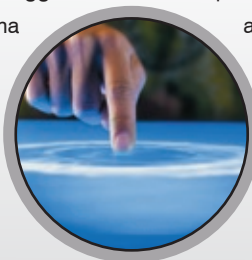
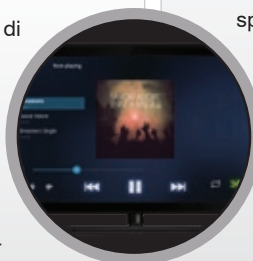
Design accattivante e colorazione ricercata per gli amanti del gaming...

Dopo la presentazione ufficiale del nuovo SoC Tegra 3, Asus ha annunciato il lancio del nuovo Eee Pad Transformer Prime, il primo tablet ad essere equipaggiato con questo tipo di piattaforma. Per quanto riguarda le caratteristiche tecniche, segnaliamo spessore di soli 8.3 mm, Gorilla Glass, Super IPS display con risoluzione di 1280 x 800 pixel, 1GB di memoria LPDDR2, 32/64GB di storage interno, fotocamera posteriore da 8 Megapixel e frontale da 1.2 Megapixel. Tra le altre caratteristiche, segnaliamo la disponibilità di due versioni, **Amethyst Gray** e **Champagne Gold**, e autonomia di circa dodici ore. Sarà possibile inoltre acquistare separatamente la docking station, utile per trasformare l'**Eee Pad** in un vero e proprio Notebook. Ricordiamo che il sistema operativo supportato sarà **Android** 3.2 **Honeycomb** aggiornabile, via **OTA**, alla versione 4.0.

■ **A cura di Carlo Panceri - Centerzone.it**

MICROSOFT: IL TAVOLO MULTI-TOUCH!

Presentato il SUR40, con schermo da 40 pollici!

Microsoft ha presentato il suo sistema multi-touch per nel maggio 2007, più di un anno prima dell'uscita di **Apple** con i suoi prodotti che hanno poi conquistato il mondo. Oggi, finalmente, **Microsoft** ha rivelato che il **SUR40** è disponibile in preordine per la modica cifra di 8.400 dollari. Si tratta di un display LCD multitouch da 40", con un tempo di risposta di 8ms e luminosità pari a 300 cd/m2. Il display è prodotto da **Samsung Electronics**, misura 109.5×10.25×70.74 cm. Il sistema operativo è **Windows 7** con Surface 2.0. Certamente un prodotto non rivolto al grande pubblico!

GOOGLE... MUSIC!

E' disponibile l'applicazione...

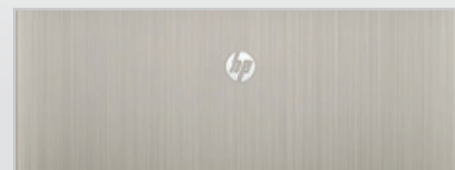
Google Music, l'applicazione che consente agli utenti di acquistare brani musicali direttamente dal proprio dispositivo **Android** o **PC**, è finalmente disponibile ed è pronta a sfidare **Apple iTunes** o il cloud di **Amazon**. La release beta ha permesso agli utenti di caricare fino a 20.000 canzoni, quindi effettuare lo streaming su **PC** o qualunque dispositivo equipaggiato con **Android**. Molti artisti offriranno contenuti in esclusiva, come i **Coldplay**, **Shakira** e i **Pearl Jam**.

IL PC E' SENZA VENTOLA!

La nuova soluzione presentata da Shuttle Computer, ideale per la casa...

Hewlett-Packard ha lanciato il nuovo laptop Folio 13, ultrabook nato per entrare in competizione con Mac-Book Air di Apple. Folio 13 ha uno spessore di 18 millimetri e un peso di circa 1,5 Kg. Il display da 13,3 pollici ha una risoluzione di 1366×768 pixel. Cuore pulsante di questo device è una **CPU dual core Intel Core** i5-2467M a 1,6 GHz affiancata da 4 GB di memoria DDR3. Ottima la dotazione hardware: 128GB di **SSD**, tasti ad isola retroilluminati, uscita **HDMI**, Ethernet, una porta USB 2.0 e una 3.0, lettore di memory card, Wi-Fi 802.11N, jack cuffie-microfono. Si ha la possibilità di scegliere una configurazione con 8 GB di RAM e processore Core i7. L'autonomia promessa permette di lavorare lontani dalla presa elettrica per 9 ore. Debutterà sul mercato americano dal 7 dicembre.

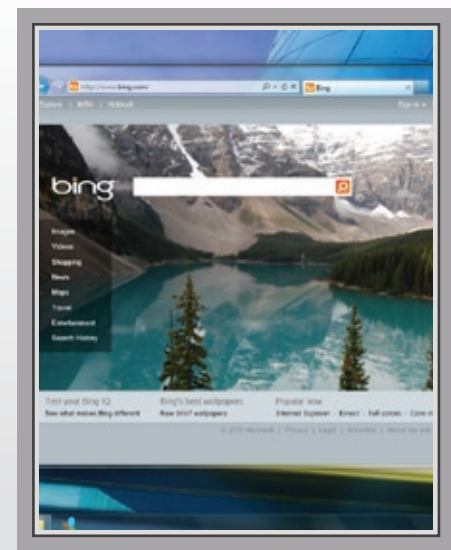
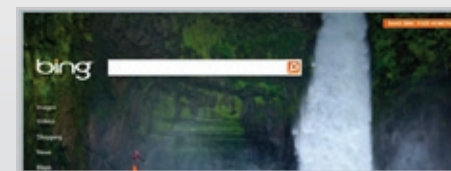
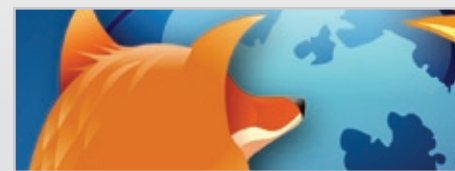
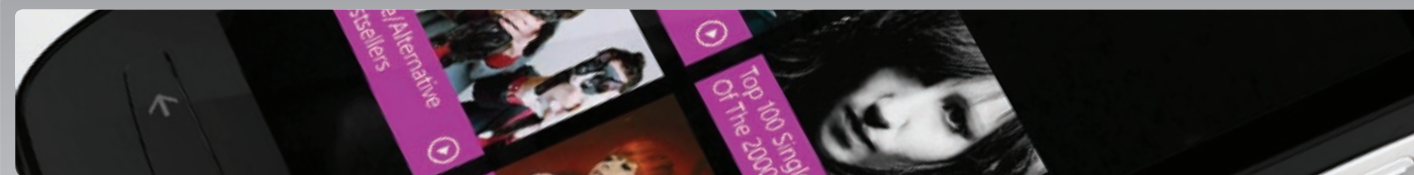
■ **A cura dello Staff di PCSelf.com**

hwGadget

EXPLORER RAGGIUNGE IL MINIMO STORICO!

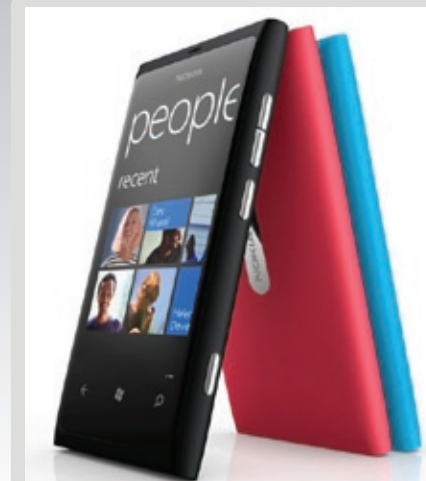
Windows Internet Explorer 9 Beta
scopri un Web più Interessante
Esplora il Web in modo ancora più coinvolgente e completo con

Firefox, Chrome e Safari sempre più agguerriti nella guerra di browser...

Internet Explorer perde consensi. Secondo un rapporto di Net Market share, istituto di statistica del web, il popolare browser ha raggiunto il minimo storico sia sul mercato dei computer che di **Tablet** e **iPhone**. A frenare la corsa è l'avanzata di **Mozilla**, **Chrome** e **Safari**. Una notizia che dimostra la concorrenza sempre più agguerrita nel mondo del web. La creatura di **Bill Gates** & soci, nel settore dei **PC**, si arresta al 52.6%, con perdite nette rispetto al mese scorso. Segue **Firefox** al 22.52%, **Chrome** al 17.62% e Safari, marchio della **Apple**, al 5.43%. Una notizia che non può che riaccendere le dispute serrate con **Apple**...

■ **A cura dello Staff di HwGadget.com**

A cura di www.dgmag.it

NOKIA E MICROSOFT: ECCO I PRIMI MODELLI RILASCIATI SUL MERCATO!

Presentati a Londra i due nuovi cellulari della serie Lumia, tra stile, design e tecnologia...

Durante il **Nokia World di Londra, il colosso finlandese** della telefonia ha presentato due cellulari equipaggiati con il sistema operativo **Microsoft Windows Phone 7**, il **Lumia 701** e il **Lumia 800**, frutto della partnership con **Redmond** annunciata meno di un anno fa. Il modello **800** è caratterizzato da **display AMOLED** da 3.7 pollici, processore **Qualcomm MSM8255**, fotocamera con ottica **Carl-Zeiss** da 8 megapixel, 16GB di memoria interna più 25GB di memoria in **cloud** via **SkyDrive** per un peso di 142 grammi. **Nokia Lumia 701** è invece la versione più economica, con lo stesso processore ma display **LED** da da 3.7 pollici e fotocamera da 5 megapixel. In entrambi è presente di default il supporto per le reti **GSM**, **WCDMA**, **EDGE Class B**, **GPRS Class B**, **HSUPA 5.76 Mbps** e **HSDPA 14.4 Mbps** ed entrambi sono dotati di connettività **WiFi** a 2.4 GHz e **Bluetooth 2.1+EDR**.

IPHONE 4S: IN ITALIA I PREZZI SONO PIÙ ALTI...

Negli altri paesi europei è venduto ad un costo ridotto del 20%

In Italia, l'iPhone 4S costa caro: a pochi giorni dal rilascio sul mercato, avvenuto lo scorso 28 ottobre, è possibile fare un confronto sulle tariffe proposte. Il modello da 16Gb costa 659 euro, quello da 32B ne costa 779 e quello da 64GB arriva a ben 899 euro: si tratta comunque delle versioni di smartphone svincolate da qualsiasi operatore e dunque il loro costo è più alto rispetto a quello che sarà proposto dai carrier telefonici e che si baserà sulla sottoscrizione di un abbonamento. Ma nel nostro paese **iPhone 4S** è venduto ad un prezzo più alto che altrove e si nota una differenza addirittura del 20%, che arriva a oltre il 30% se si considerano gli Usa. Scelta di mercato o tentativo di agevolare gli operatori?

X-MEN: L'INIZIO

DAL FUMETTO AL FILM... ANCORA UNA VOLTA!

RECENSIONE completa

A cura di: **Mario 'Flywas' Moschera**

Non si inquinino i fatti. Amo gli X-Men da quando avevo l'età per apprezzare un gruppo così complesso. Leggevo i fumetti da prima. Ma solo con le storie degli **X-Men** ho cominciato ad amarli (**Uomo Ragno Star Comics** numero 23: la storia era **Giorni Di Un Futuro Passato**, la più bella storia di **Claremont** e **Byrne** forse di sempre). Quando le loro avventure si sono moltiplicate in un numero imprecisato di serie e miniserie e **Wolverine** è diventato un fenomeno forse troppo commerciale ho percepito che qualcosa stava cambiando. Quando a transitare del millennio mi era capitato di vedere le prime foto di scena dell'imminente riduzione cinematografica, avevo applaudito con entusiasmo. Certo le giacche di pelle al posto dei costumi non mi faceva impazzire molto, ma il solo vedere filmate meraviglie che mi avevano accompagnato in quadricomia per tre lustri era una prospettiva più che allettante. Ed anche i due sequel, malgrado il cambio di regia, avevano tenuto botta. Chiusa la saga principale, si era poi deciso i presentare le origini dei personaggi tanto amate. Ecco, l'idea non mi faceva impazzire più di tanto: perché tornare indietro quando si può andare avanti? Ed in effetti l'interpretazione di **Hugh Jackman** (unico X-attore ad avere l'inusitato primato di comparire in tutte e cinque le pellicole del canone) in **X-Men Le Origini: Wolverine** non mi aveva fatto gridare al miracolo. Alla fine ne usciva fuori un ritratto sbiadito e semplificato. Difetto che, parzialmente, affligge anche questo **X-Men: L'inizio**. Non che le premesse non siano intelligenti: raccontare la storia dei primi passi che legano il professor **Xavier** e **Magneto**, presentando con l'occasione la prima classe di **X-Men**. E inserire le vicende dei mutanti più amati dai comics-fan nel bel mezzo della crisi dei missili a Cuba era quasi un atto dovuto. Sopratutto considerato che le prime storie pubblicate erano proprio dello stesso periodo. Per cui abbiamo due arcinemici all'inizio della loro faida, una nuova squadra di eroi ed una backstory particolarmente entusiasmante. Cos'è allora che fa storcere il naso? Il realtà nulla, a parte accusare il fatto di essere un X-fan non dell'ultima ora. Per chi ha conosciuto i mutanti con le pellicole non avrà problemi ad apprezzare anche questa avventura. Al contrario, non riesco a trovare una logica nella scelta dei **characters**, estratti da epoche differenti senza nessuna soluzione di continuità. Il difetto peggiore nella sceneggiatura è la mancanza di coraggio. Al di là dello stereotipo mutante buono / mutante cattivo, non si ha il coraggio di andare a fondo e, salvo rare occasioni, l'introspezione è praticamente inesistente. Spiace bocciare un film come **Prima classe**. Sopratutto perchè non è un brutto film, piuttosto è una pellicola che non si impegna, che non ci crede fino alla fine. Del resto, uscito in sordina tra le pellicole di **Thor** e **Capitan America**, non ha usufruito dello stesso battage pubblicitario Quello che resta da sperare è che il prossimo installment torni a cambiare, e presenti qualcosa di più innovativo. Del resto, come recitando il motto della scuola di **Xavier**, *mutatis mutandis*. Con cameo di **Stan Lee** please. Punto. ■

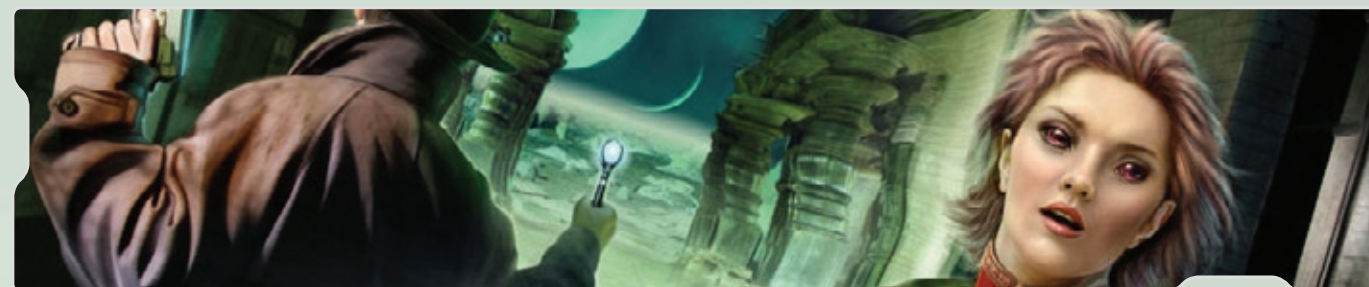
NOX VENETIAE

LA LAGUNA SI TINGE DI MISTERO...

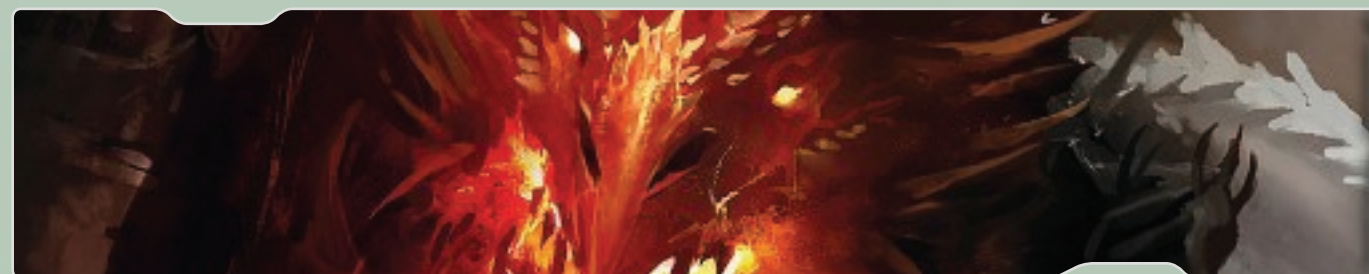
RECENSIONE completa — A cura di: **Verdux** - Staff di **GDR-Online.com**

Ci troviamo nel periodo storico della Venezia dei Dogi, antica figura bizantina divenuta nei secoli un supremo magistrato. La smania di potere del **Doge Mocenigo** ha condotto alla costituzione di un'autarchia che ha chiuso Venezia in se stessa. Con questa premessa passiamo a creare il nostro nuovo personaggio: possiamo decidere se essere uno straniero che approda regolarmente in città attraverso il **Lazzaretto Vecchio**, un clandestino giunto su qualche nave mercantile oppure un veneziano in città oramai da anni, che ricorda il clima rilassato prima che il **Doge** decidesse di chiudere Venezia al mondo ed ha assisto al cambiamento. Eseguito l'accesso al gioco, ci ritroviamo davanti una mappa storica della città, con la suddivisione nei vari sestieri. Oltre alle consuete sezioni (bacheche, lista presenti, avatar, elenco di clan e mestieri), è d'obbligo menzionare la dettagliata documentazione per chi volesse approfondire il periodo storico, le espressioni lessicali usate, i vari locali presenti nella città, nonché le planimetrie dei luoghi. Questa sapiente alchimia, unita al fascino innegabile e malizioso di un'ambientazione del genere, a metà fra storia e fantasia, rende **Nox Venetiae** un'esperienza di gioco da provare ed eleva la land un gradino sopra gli altri gdr della categoria.

SITO WEB Clicca Qui

GDR ITALIA
IL PORTALE ITALIANO DEI GIOCHI DI RUOLO

NAMELESS STREETS

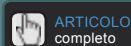
ARTICOLO completo — A cura di: Nadir

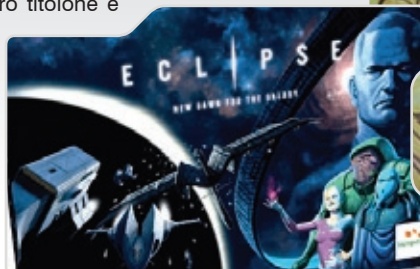
Prima di Lucca vi avevamo parlato di Nameless Streets, interessante Gioco di Ruolo, che doveva essere presentato proprio in occasione della Kermesse toscana. Ma a causa di alcuni ritardi non è stato possibile mostrarlo al pubblico: per questo motivo, l'editore **Alephtar Games** ha deciso di rilasciarlo allo stesso costo che avrebbe avuto in fiera, con spedizione gratuita e in omaggio una copia in **PDF** del manuale stesso: l'offerta sarà valida per tutto il mese di novembre. **Nameless Streets** vi porterà tra le strade piovose di **Portland** (**Oregon**), un tempo considerata la Città più viziosa d'america. Voi, come investigatori privati, avete modo di interagire con la parte meno raccomandabile della comunità, che alcuni definiscono la Portland "invisibile" o, se preferite, soprannaturale... Dove i tipi loschi non sono necessariamente anche umani. Del resto, chi ha mai detto che anche voi siate davvero umani?

ARCANE STEEL

ARTICOLO completo — A cura di Nadir

I più attenti di voi si ricorderanno di Arcane Steel, il gioco di ruolo steam fantasy creato da giocatori italiani sul sistema di **GUS**, di cui vi abbiamo parlato qualche mese fa. Il gioco è disponibile per tutti gli interessati in **Print on Demand** sulla nota piattaforma **Lulu**. Si tratta a tutti gli effetti di un **GdR** in cui magia e tecnologia si fondono per dare vita ad una ambientazione particolare, in un mondo sospeso su isole avvolte dalla nebbia. Il Manuale è corredato da una sostanziosa lista di incantesimi, raggruppati per tipologie, e un corposo bestiario. Una curiosità: il nome **Arcane Steel** deriva dall'incantesimo più potente del gioco che è l'**Acciaio Arcano**...

LUCCA: I GIOCHI DI RUOLO

I TITOLI PRESENTATI NELLA FIERA DEL FUMETTO!

ARTICOLO completo A cura di: **Gundigoot Malesacar**

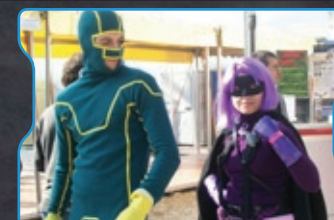
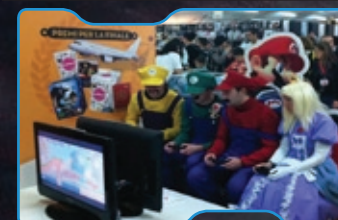
L'**edizione 2011 di Lucca Comics & Games, che si è svolta dal 28 ottobre al primo novembre,** ha portato con sé alcune novità soprattutto per quel che riguarda la sezione **Giochi**, ingrandita rispetto agli scorsi anni. **Giochi Uniti** come sempre ha avuto un ruolo di primo piano, con quattro tavoli per le demo complete dei loro titoli di punta, ma erano forti anche le presenze di **Red Gloe** e **Asterion**. Da segnalare l'assenza completa di **D&D**: mancava addirittura lo stand della **25**! Il primo titolo che abbiamo provato è stato **Eclipse** della **Asterion**: un gioco di esplorazione spaziale, colonizzazione e battaglie assolutamente meritevole. Altro titolone è **La casa della follia**: chi ha amato **Arkahm Horror**, o comunque ama **Lovercraft**, in questo gioco troverà tutta l'atmosfera che caratterizzano le ambientazioni dello scrittore. Notevole anche **Gears of War**: è un cooperativo per quattro giocatori, che lottano contro un sistema di "*intelligenza artificiale*" decisamente violento. **War of Wonders** è invece un titolo che porta due giocatori nella **Seconda Guerra Mondiale**, uno a guidare i tedeschi e l'altro gli americani: sono previste altre espansioni (Russia, Giappone...), così da rendere il gioco più vario. Non resta che darci appuntamento all'anno prossimo, per una nuova edizione di questa fantastica fiera!

SPECIALE LUCCA 2011

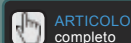
SPAZIO AI VIDEOGIOCHI!

ANTEPRIME, NOVITA'... E TANTO COSPLAY!

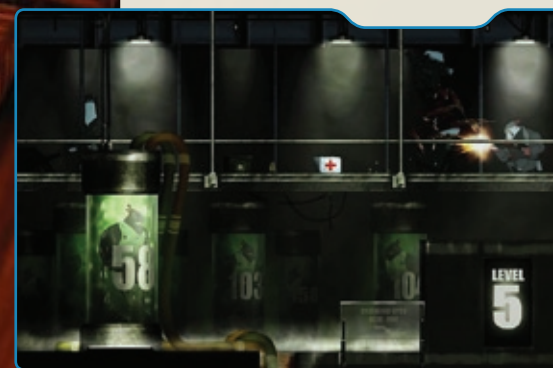
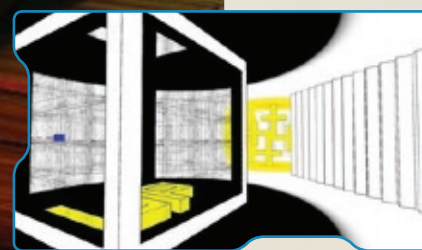
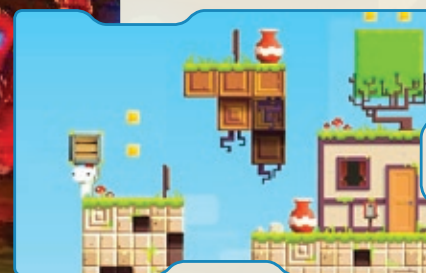
ARTICOLO Completo A cura di **Michele 'Ceppa' Prontelli**

Foto tratte dalla pagina ufficiale Facebook - Lucca Comics & Games

T**ornare alla realtà dopo aver trascorso due giorni alla manifestazione Lucca Comics and Games 2011** è un vero colpo al cuore: dentro le storiche mura cittadine è possibile scorgere **Sailor Moon** in posa di vittoria, **Ezio Auditore** pronto a colpire i malcapitati passanti e un **Pokémon** che fa buon uso di un bagno chimico... Tanto per dare l'idea! Questa edizione, che ha registrato 160.000 partecipanti, si è contraddistinta per la presenza di anteprime, maxischermi, musica e tornei. E il videogioco, in questo frangente è più forte che mai: **Ubisoft** ha addirittura allestito una **Fiat 500 Driver Edition**, mentre code sterminate hanno segnato la presentazione di **The Elder Scrolls V: Skyrim**. Notevole anche lo spazio **Nintendo**, che non ha attirato solo i più piccoli ma anche mamme, ragazze, hardcore gamer, gli appassionati... insomma, l'azienda di **Kyoto** ha avuto un ruolo di primo piano. Per quanto riguarda gli stand, erano tutti allestiti con postazioni demo di giochi in arrivo, da **Assassin's Creed Revelations** a **Need for Speed: The Run**, passando per l'intrigante **Catherine**. Per non parlare poi dei tornei relativi a **Guitar Hero**, **Just Dance**, **FIFA 12** e **Starcraft 2**, in cui i match più importanti venivano proiettate su un maxischermo con tanto di telecronaca. Peccato per l'assenza di grandi publisher... ma confidiamo nell'edizione 2012!

INDIECADE 2011

LE MIGLIORI PRODUZIONI SELEZIONATE AL FESTIVAL

ARTICOLO completo

A cura di: **Nicolò 'Th0rek' Azzolini**

Per chi non ne è a conoscenza, l'IndieCade è un festival annuale dedicato unicamente alle produzioni Indie: ogni attenzione è posta dunque su sviluppatori e prodotti indipendenti, in particolare a quelli non ancora rilasciati pubblicamente. Quest'anno l'evento si è tenuto a **Culver City**, **California**, tra il 6 e il 9 Ottobre. Abbiamo colto l'occasione per analizzare i titoli vincitori della manifestazione o segnalati per la loro particolarità. Cominciamo con **Orcs must die**, divertentissimo gioco che mischia meccaniche di un **tower defence** e di un **action** in terza persona. Usando svariati strumenti letali dovremo impedire agli orchi di raggiungere il portale posizionato alla fine delle nostre difese. Tante armi e trappole, svariati nemici da massacrare: perfetto per partite veloci. **Dungeons Defenders** è invece un **action GdR** nel quale giovani apprendisti stregoni e guerrieri devono difendersi dalle orde di nemici in costante aumento. È giocabile in cooperativa fino a quattro persone e presenta una grafica colorata e piacevole. Cambiando genere, **The Haunted: Hells Reach** si rivela uno **sparatutto** in terza persona pensato per la cooperativa a quattro giocatori che dovranno vedersela con ondate di demoni di ogni sorta, in otto enormi mappe curate fin al minimo dettaglio: sono presenti armi miglio-rabili ed eventi casuali che rendono ogni sfida imprevedibile. Di grande originalità è **Sonar**, un titolo horror basato sulla percezione uditiva: dovremo farci largo in un dedalo di gallerie a centinaia di metri sotto terra utilizzando unicamente il nostro sonar, in grado di emettere delle onde per poi captarle al ritorno. Bisognerà evitare anche le creature in agguato, stando attenti al rumore da loro emesso. Se invece cercate qualcosa di più smaliziato, **Rocketbirds: Hardboiled Chick** è il gioco che fa per voi: si tratta di un **action platform** dalle forti tinte comiche. Il protagonista di turno è un gallo sopravvissuto alla cottura del suo uovo che diventerà una sorta di **Rambo** con la cresta e la fascetta sul capo. Promettente ed esilarante. Sul versante prettamente **arcade** invece segnaliamo **Lightfish**, nel quale dovremo catturare una percentuale di un settore evitando di entrare in contatto con i nemici: ambientazione acquatica e marina molto carina, parecchi livelli da giocare, due modalità di gioco e dieci tipi diversi di nemici. Molto particolare risulta invece **Sequence**, che combina elementi di un gioco musicale e di un **GdR** creando una nuova esperienza videoludica: più di dieci ore di gioco, personaggi doppiati e tantissimi oggetti e incantesimi differenti. Infine arriva un titolo noto, che stavolta lascia il mercato ufficiale per passare al **lato indie** dello sviluppo: **Serious Sam: Random Encounter**, dedicato alla carismatica figura di **Serious Sam**. Questa volta il gioco si presenta come un **JRpG**, con incontri casuali. E per questo mese è tutto: appuntamento a dicembre... con i migliori giochi **Indie** della stagione!

I SITI DEL MESE

AGGIUNGI IL TUO SITO!
CLICCA QUI

OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!

WWW.HWGEEK.IT

Videogiochi, hardware, software e hi-tech: se cercate informazioni e novità sul mondo della tecnologia, allora **HwGeek.it** è il sito che fa per voi. All'interno troverete sezioni dedicate alle news e alle recensioni, oltre a un forum in cui discutere con gli altri utenti. Semplice e ben fatto!

WWW.LOSTEDGAMERS.IT

Lostedgamers è uno spazio dedicato al videogioco a 360 gradi, spaziando dalle ultime novità del mercato ai titoli che hanno fatto la storia del divertimento. Nel sito sono presenti articoli, video, forum e un'area originale dedicata ai titoli multilingua, utile a chi acquista giochi da siti stranieri.

BOOKMARKS

LE NOVITA' DEL WEB!

A CURA DI FREEONLINE.IT

FREEONLINE.it
La guida alle risorse gratuite su Internet
Se è gratis, se è su Internet, lo trovi su:
www.freeonline.it

www.biteditor.it

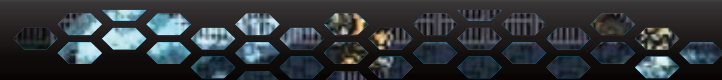
Network di blog che tutti i giorni pubblica sulla blogosfera centinaia di articoli destinati alle comunità di lettori appassionati. Le notizie più 'calde' di tutti i settori dell'informazione, gli approfondimenti, le guide, le curiosità ed i contenuti multimediali connettono la rete di 30 blog, gestita da oltre 50 blogger esperti ed un'ampia redazione centrale.

cloud.iobit.com

IObit Cloud permette di effettuare scansioni online di files presi direttamente dal disco rigido del proprio computer. Dopo aver scelto il file, **IObit Cloud** esegue l'**upload** sui propri server, effettuando l'analisi di sicurezza alla ricerca di varie tipologie di malware, tra cui: **spyware**, **adware**, **trojan**, **keylogger**, **bot**, **worm** e **hijackers**.

www.aripetizione.com

Un originale servizio che raccoglie gli annunci di ripetizioni e lezioni private. Invece della classica lista di messaggi che bisogna scorrere in tutte le sue parti alla ricerca di un annuncio di interesse, sul sito viene visualizzata una mappa geografica con tutti gli annunci indicati da dei marker. Questo permette di fare una ricerca puntale e dettagliata.

ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

1986 SVILUPPO: ESCAPE / PUBLISHER: SEGA / GENERE: PIATTAFORME / GIOCATORI: 1

WONDER BOY

UNA GRAN BELLA STORIA DI ASCE... E RAGAZZE!

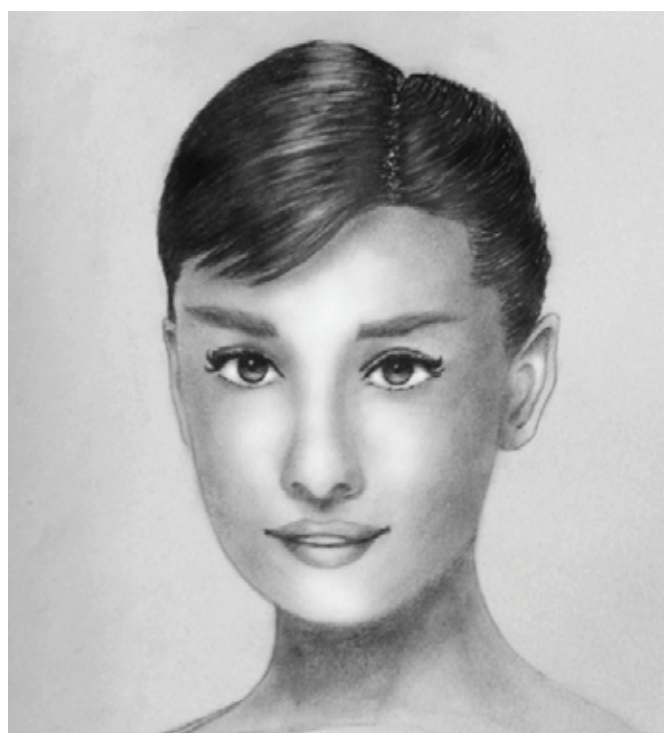
RECENSIONE completa A cura di: **Giancarlo 'ElGianca' Caminiti**

Un biondo cavernicolo vede rapita la sua ragazza da un perfido mostro e, armato soltanto del suo tomahawk, si getta all'inseguimento dell'amata, tra boschi, colline e caverne infestate da malvagie lumache e terribili ranocchi saltatori. La trama di **Wonder Boy**, uno dei platform a scorrimento orizzontale più riusciti (e clonati) di sempre è tutta qui. Il resto è azione frenetica e divertente come oggi purtroppo se ne vede ben poca: tacciato all'epoca della sua uscita di avere troppi punti in comune con **IL** capolavoro, **Super Mario Bros.** (argomentazione innegabile, tra l'altro), questo titolo riuscì comunque a ritagliarsi una buona fetta di estimatori, grazie soprattutto ad una grafica accattivante e alla conversione della versione **coin-op** sulle maggiori piattaforme di gioco dell'epoca. Il **gameplay** è semplice e molto intuitivo: il gioco è composto da quattro aree, ognuna delle quali è suddivisa in altrettanti "round". Lo scopo è di terminare ogni round evitando nemici ed ostacoli prima che l'indicatore della vitalità decresca fino ad esaurirsi, cercando di raccogliere frutta e dolci che compaiono su schermo per ricaricarlo; tutto questo cercando di memorizzare passaggi più ostici partita dopo partita, visto che le parti da percorrere in velocità per risparmiare più tempo possibile sono intramezzate da salti su enormi molle o nuvole mobili, ciascuno da preparare con accortezza per non correre il rischio di cadere nel vuoto e perdere una delle tre vite disponibili. Al termine di ogni area dovremo inoltre sconfiggere una diversa incarnazione del cattivone di turno, **Drancon**, che appare di volta in volta con una diversa testa di animale. Curioso anche il sistema di "power up" disponibili per il protagonista, da raccogliere nelle uova che si trovano sul suo cammino: gli item disponibili comprendono, oltre ad un'ascia di selce da scagliare a più non posso, uno **skateboard** in grado di aumentare la velocità al costo di un controllo leggermente più difficoltoso e un simpatico angelo che garantisce la completa invulnerabilità per un breve lasso di tempo. Attenzione però, perché raccogliendo il tipo sbagliato di uovo potremmo ritrovarci con un piccola morte, con falce annessa, a svolazzare sopra il protagonista, con il risultato di vedere l'indicatore della vitalità decrescere molto più velocemente. Una delle vere icone del divertimento anni '80, **Wonder Boy** è un gioco che dopo più di due decenni riesce ancora ad intrigare e divertire con le sue meccaniche immediate e un fascino old style semplice, suscitando quel mix di euforia e nostalgia comune solo a quei giochi che hanno lasciato il segno su un'intera generazione.

AREA FUMETTI

I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! Ed ecco gli incredibili disegni di questo mese... complimenti!

DANIELA

THOREK

SWAROVSKI88

TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION

UNA RACCOLTA PER TUTTI I FAN DI KOJIMA...

RECENSIONE completa
A cura dello staff di **GameStorm.it**

Metal Gear Solid HD Collection porta su next-gen alcuni dei capitoli più spettacolari della storica serie creata da **Hideo Kojima**: il primo episodio per **PSX**, **Metal Gear Solid**, il seguito per **PS2**, **Substance**, il terzo capitolo, **Snake Eater**, e l'apprezzato **Peace Walker**, tutti rivisitati in alta definizione. Un'occasione speciale per tutti coloro che non hanno avuto l'occasione di provare le versioni originali e intendono ripercorrere la complessa storia che ruota attorno a **Solid Snake**: dall'incidente di **Shadow Moses** all'arrivo della tecnologia top-secret del **Metal Gear** sul mercato nero grazie alle macchinazioni di **Revolver Ocelot**. La raccolta ci svela alcuni tra gli antefatti più importanti che costellano l'universo creato da **Kojima**, anche grazie al capitolo ambientato nel 1964, nel pieno della Guerra Fredda, che approfondisce e chiarisce i legami che intercorrono tra i vari personaggi. Il gioco, inutile dirlo, incorpora tutti gli elementi tattici e di spionaggio che hanno reso celebre la serie, con alcune aggiunte per quanto riguarda le tecniche di combattimento, la presenza di un indicatore di mimetizzazione, il reperimento del cibo, il sistema di cure e molto altro. Un successo annunciato?